

OS JOGOS NO COMPUTADOR

UMA LINHA DE JOGOS

197

MAIS 'DEMOCRÁTICOS'

O "Correio da Manhã" critica finalmente jogos da linha barata. A partir de hoje, e sempre que for oportuno e possível, a nossa rubrica dará a conhecer ao público em geral aqueles jogos que são mais acessíveis à bolsa dos compradores. A linha barata ou "budget" está ligada, desde sempre, à história dos computadores e desde os tempos do clássico "Spectrum" existiam edições paralelas de produtos que eram produzidos por marcas especializadas em jogos de baixo nível (como, por exemplo, a "Code Masters", ou então eram reedições de jogos lançados fora do período de estreia ou, ainda, jogos reunidos em colectâneas. A imprensa britânica chega mesmo a ter secções especiais para a linha "budget" já que ela constitui um motor de vendas de importância apreciável. Qualquer distribuidora que se preze tem um selo para editar esta segunda linha, e a Portidata não esqueceu este importante detalhe, e disponibiliza os títulos em questão sob o selo da TNT. Devemos avisar o leitor que **baixo preço não é sinónimo de baixa qualidade** como muitos pensam, e existem compras que valem o seu preço. Uma boa ideia seria o empenho da indústria nacional de software em lançar colecções de jogos a um preço acessível.

De qualquer maneira fica aqui o nosso agradecimento por jogos mais "democráticos".

«Populous»...

Nasce uma nova estrela... Quando, em 1989, Peter Molyneux e a equipa Bullfrog publicavam **Populous** nascia uma nova estrela na abóbada celeste dos jogos: emergia um género original doravante chamado "god-games" ou em português "jogo de deuses", "simulação de deuses", enfim, como lhe quiserem chamar.

Este tipo revolucionário de jogo

veio alterar toda a paisagem tradicional, sendo difícil rotulá-lo com os habituais padrões que, até então, eram norma: acção, plataformas, estratégia, aventura... a qual destes tipos de jogos se podia dizer, sem dúvidas, que Populous pertencia?

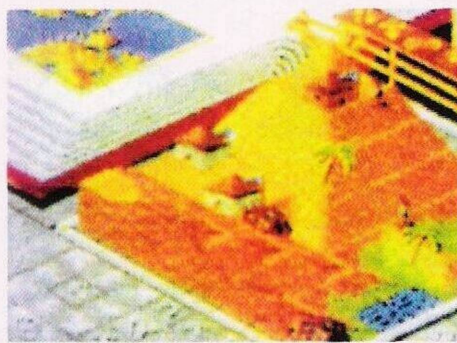
Os "jogos de deuses" permitem que o jogador mergulhe no seu próprio universo, em que ele é o Sábio Supremo, com poder de vida e morte sobre os seus habitantes. Os seus pressupostos são muito simples e envolvem a prosperidade do nosso povo e a eliminação dos seus inimigos (p. ex. Populous), ou o sucesso global de uma área, ecossistema ou nação (p. ex. "SimCity", "SimEarth" e "Civilization").

«Deus é grande e morte aos infiéis!»

A ideia mestra de Populous é partir à conquista de 1000 mundos fazendo com que esse mundo seja cómodo para os seus habitantes, o que deve ser feito através da nossa intervenção na terra, aplanando-a, estabelecendo planícies e planaltos.

Nós participamos no jogo no papel de um ser divino, que é seguido por um limitado rebanho de fiéis que empunham uma bandeira vermelha ou azul (mais esta), e aos quais nós devemos facilitar a vida ao máximo. Por outro lado, devemos desgraçar a vida aos infiéis do deus que é o nosso rival, que simboliza o Reino das Trevas. Ser popular é um imperativo de qualquer "god-game", porque a popularidade é amiga da sobrevivência e felicidade.

O povo eleito pode começar o jogo no mais desejável dos cenários, ou seja, uma fértil planície verde, ou então num meio terrivelmente hostil, como uma ilha rochosa rodeada por rios de lava. Cada mundo tem os seus próprios detalhes de flora ou solo: existem árvores, arbustos, palmeiras no deserto, rochas vulcânicas, etc. O



mapa pode ser consultado a nível da acção e, quando queremos ir a um local preciso, podemos apontar num mapa em ponto pequeno espelhado numa Bíblia. O ecrã está dividido em cinco partes: o livro dos mundos, o mapa aproximado, a barra dos poderes, o braço de informação e os ícones de comando. Princípios da nossa aventura no Génesis, tal é a origem do mundo e inauguração do combate entre o Príncipe das Trevas e o Senhor da Luz.

Da tenda para o castelo

A habitação dos nossos crentes começa por ser uma rústica tenda e vai crescendo, desde uma casa em madeira a uma de tijolo, para depois ser um forte e atingir a sua máxima glória: uma cidadela fortificada com várias torres.

Mas o nosso deus é como aquele que lemos no Antigo Testamento, ou seja, implacável

na sua ira, capaz de destruir Sodoma e Gomorra com um só sopro de fogo, e, se enraivecido com a Humanidade, capaz de provocar um dilúvio. À medida que o nosso poder cresce vamos adquirindo medonhas magias. As pragas que podemos rogar sobre o demónio variam consoante a potência que possuímos: o terramoto, o pântano, o vulcão que arruína qualquer bom solo, o dilúvio que faz subir o nível das águas, o cavaleiro que por onde passa espalha o terror e a destruição e, por fim, o Apocalipse que é o dia do confronto final entre as forças do Bem e as do Mal. Tem muita piada ver, por exemplo, o cavaleiro massacrar todos aqueles inocentes e incendiar as suas modestas casas, e observar toda aquela massa humana morrer afogada.

É possível alterar a directivas principais dos nossos alunos e podemos instruí-los para a conquista, concentração, colonização ou multiplicação.

Ao ritmo do coração

O som e música também ajudam para o perfume de misticismo que paira neste jogo. Assim, nós sentimos na pele o bater do coração que está, ora sereno, nos momentos de tranquilidade, ora acelerado, nas alturas de grande perigo. A música e os efeitos especiais são também curiosos: o vento enigmático, os coros de tragédia, etc.

Resumindo, nos gráficos e no som, Populous é um jogo digno dos deuses, se bem que já tenha perdido muito do seu ar divino por causa da sua avançada idade (4 anos). Mas quem não o tem ou queira o jogo por motivos sentimentais, este é ainda um jogo excelente, até pela sua qualidade.

Título: "Populous"
Género: Acção/Estratégia/ ("God-Game")

Gráficos: 82%

Animação: 60%

Som: 75%

Originalidade: 74%

Jogabilidade: 83%

Total: 78%

P.V.P.: 1295\$00

Edição com manual português disponível para o PC e AMIGA. Colecção TNT.

IMPERIUM

197

Estamos no ano 2020 e a Terra transformou-se num império que abrange o sistema solar. Nós fomos eleitos, por via democrática, como líderes do planeta mãe: a Terra. Ir até às mais longínquas paragens da nossa constelação é o sonho de muitas gerações e cabe-nos o cumprimento desse dever histórico.

Este jogo de estratégia foi concebido pela mente de Nick Wilson, programador de um jogo posterior, esse bem mais conhecido, que dá pelo nome de Nam e, como será fácil supor, trata da gestão da guerra do Vietname, através dos vários presidentes em exercício naquele tempo (Nixon, Johnson) e mete censura e opinião pública à mistura.

O capítulo da música levanta algumas críticas, apesar do jogo contar com certas músicas melódicas como, por, exemplo a da abertura que é de Beethoven e a marcha fúnebre que anuncia a nossa morte. A composição é toda feita à base de pequenos trechos daqui e dali sem qualquer autoria original e, depois, ela só ocupa curtos momentos do jogo, sendo necessário que o computador vá ao disco carregá-la (na memória) e se perca tempo. O som e os efeitos especiais pura e simplesmente não existem. Deve, no entanto, ter-se presente que isto é um jogo de estratégia. Daí consideramos estes aspectos com uma certa dose de tolerância.

Os gráficos também são muito pobres e a visualização deste jogo é perfeitamente possível num monitor monocromático ou numa TV a preto e branco. Para dizer a verdade, o jogo é todo em tons cinzentos e só no mapa é que se usam três cores diferentes (azul, vermelho, amarelo). Acaba-se aí todo o luxo do jogo!

As caras dos funcionários são níti-

das e servem para o efeito, mas nada de deslumbrante. As cores dos planetas estão um bocadinho pálidas e a face dos noticiários deixa passar as mensagens se bem que com um grafismo modesto.

O jogo é uma imensa rede de opções agrupadas em 15 "menus": Jogo, Painel de Controlo, Alianças, Embargo, Impostos, Tesouro, Política, Subordinados, Militar, Criar Nave, Criar Antena, Relatórios, Gaveta, Notícias, Tempo e Mapa Estelar.

A complexidade é uma das grandes apostas do Império e mais ou menos bem sucedida. Tem algumas ideias inéditas e que contribuem para um certo realismo do jogo. Veja-se as alianças - que podem ser puramente comerciais e/ou militares e, eventualmente, servirem para derubar um rival em termos monetários ou de guerra - mas que têm um prazo de validade. Nunca vista é a opção de embargo, que tem efeitos nefastos ou vitais para as economias: por exemplo, se o nosso povo está a morrer de fome, não faz sentido exportar a comida que resta para os

nossos vizinhos (às vezes até faz), porque a fome gera tensão e esta gera revolta; também dá jeito quando uma potência adversária vive à custa da nossa tecnologia militar. Depois há as taxas da alfândega, a orientação da nossa produção industrial (Bens de consumo, Tecnologia, Indústria, Militar), a balança comercial, os subsídios (até aqui eles são essenciais!) as colónias e, também, a inflação (índice de preços).

Como nós representamos um Estado todo poderoso, devemos controlar o crescimento ou redução da população. Este jogo não é como o Populous, o "crescei e multiplicai-vos" às vezes é muito perigoso. Os nossos devem estar sempre em cima dos subordinados, e nem sempre é aconselhável eliminar as ovelhas negras porque essas também podem dar boa lá!

Um elemento que tem o poder de vida ou morte é o "Nostrum", uma droga ou especiaria que funciona como o elixir da juventude, capaz de prolongar a nossa vida até à eternidade. As eleições são uma constante preocupação e assim que elas se



aproximam há que tomar medidas populares, mas a presidência nestas paragens é renovada de 50 em 50 anos!

A maneira menos fácil de expandir o império é aniquilar a resistência do inimigo conquistando planetas, destruindo armadas, enfim, é a guerra. Para isso é preciso ter uma frota majestosa de alta tecnologia, porque o número por si não diz nada.

Como o jogo puxa um bocadinho pela cabeça, a Portidata, felizmente, não se esqueceu de facilitar o acesso a um outro manual mais técnico para quem sofra ao ver todas aquelas janelas.

Finalizando, o único trunfo do jogo é a complexidade talvez real mas pouco racional. Neste jogo sente-se toda a conjugação de factores que distinguem uma nação forte de outra mais débil, porque na maior parte das simulações não há problemas financeiros e é "contra os canhões marchar, marchar".

Este jogo tem tanto para dizer que dificilmente cabia em duas páginas de jornal. Mas, para resumir, posso dizer que este jogo só interessa aos amantes incondicionais do género porque, diga-se, é um bocadinho "seco".

Título: "Imperium"

Género: Estratégia

Gráficos: 42%

Som: 67%

Originalidade: 80%

Jogabilidade: 65%

Total: 60%

P.V.P.: 1295\$00

Disponível em edição portuguesa para o PC e AMIGA.

SECÇÃO DO LEITOR

Vendas

Um leitor quer colocar à venda um Spectrum 128K +2A e, também, um Commodore Amiga 500 + Modulador TV + alguns programas. Ambos a um preço modesto. Contactar ou falar com: Bero, R. João S. Victor, 14, Sôsa, 3840 Vagos, Telef. (034) 793168.

O estimado amigo Carlos Santos quer vender o modulador TV A520 mais alguns discos formatados. Quem estiver interessado escrever para: Carlos Santos, Largo da Oliveirinha n.º 2, 3880 Ovar.

Por sua vez, o Rui quer vender cerca de 50 cassetes para o Spectrum com programas recentes e em estado impecável. Contactar através de: Rui Manuel Dias

Tavares, Bairro do Miradouro, Rua 4 de Infantaria N.º 8, Catujal, 2685 Sacavém ou pelo Telef. (01) 9415093.

Clubes & Correspondência

DWCI. Este grande clube de software Amiga e PC tem filiais no estrangeiro e em Portugal, procura agora adesões fora de Lisboa. Aqui fica a morada para os futuros membros e colaboradores da DWCI: Av. Defensores de Chaves, 54, 6.º dt.º, 1000 Lisboa.

O David quer conhecer outros amigos dos jogos. Por isso aqui está a sua morada e telefone: David Garcia, Beco de S. Pedro 11, 7035 Alcáçovas ou então Telef. (066) 94318.

Iniciativas

Fora do âmbito dos jogos de computador, mas dentro do campo dos jogos electrónicos está o apelo dos nossos leitores de Ovar. De futuro, o "Correio da Manhã" aconselha-vos a planearem concursos com maior antecedência (estava marcado para o dia 6/4/93), porque na altura em que o vosso texto nos chegou às nossas mãos e depois o tempo da impressão desta parte, tornou-se impossível a divulgação de uma iniciativa que podia interessar a muitos.

Mas aqui fica o contacto porque eles talvez venham a organizar outro torneio de "Atlantis Cup" (a marca): R. Hugo de Noronha 7/48, 3880 Ovar ou telefonar para o Carlos no Telef. 575189 da rede de Aveiro.

DICAS

Hoje temos poucas dicas porque o espaço ficou reduzido mas prometemos que, para a semana, há soluções e dicas para o Amiga e o PC, novas de shareware e próximas.

Commodore Amiga:

- **Lethal Weapon:** Premir simultaneamente Alt+Y+I = Desliga a colisão de sprites
- Alt+Y+K = Aumentar munição
- Alt+Y+L = Aumentar vidas
- Alt+Y+M = Remover sprites e plataformas
- Alt+Y+Q = Ecrã de Game Over
- Códigos das missões:
- Kuirfr** = Missão 1 BEICF = Missão 2
- RSRKBA = Missão 3 LYLSUA = Missão 4
- **Fascination:** o número do emprego é 2859716 e o código da mala é AARGH
- **Elf:** parar o jogo e escrever HIGHLANDER e durante o jogo
- I - vidas infinitas
- S - avança um nível
- E - invoca a máquina voadora.